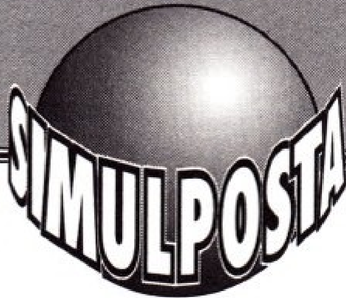
L'AGENTE DELLA REALTA' VIRTUALE

SIMULMAN®

10



PENTAGRAM



Salve, cari amici interattivi. Avevamo voglia di nuovo e quindi, abbiamo deciso di dare una rinfrescata grafica ai nostri manuali. Sperando che la novità, questa volta non interattiva, possa farvi un po' di piacere, vi annunciamo la nostra felicità nel vedere che non avete mancato l'appuntamento con la prima uscita del nostro Uomo Ragno interattivo. Come sospettavamo, i collezionisti dei videogiochifumetti Simulmondo, sono accorsi in massa per acquistare "Il ritorno di Hobgoblin", e certo faranno altrettanto per il numero successivo.
Passiamo ora al numero di Simulman interattivo che avete appena acquistato, intitolato "Pentagram".
Questa volta Simulman dovrà entrare in una Door dedicata alla meditazione chiamata appunto Pentagram, per salvare il suo amico Cactus e liberare Essex; una storia davvero intrigante e densa di emozioni che faranno la gioia dei detectives della realtà virtuale.

Prima che inizi la vostra interazione vogliamo ricordarvi le uscite dell'edicola "Simulmondo":
E' in edicola il n° 2 dell'Uomo Ragno "E ora...Carnage!", la grande avventura interattiva della serie "Marvel-Simulmondo" a sole 9.900 per PC o per Amiga;
Sempre a 9.900 trovate anche il n° 11 del mito interattivo Tex con "Duello all'alba", e il n° 16 dell'indagatore interattivo Dylan Dog intitolato "Fantasmi".
Per la serie simulmondo Classic, trovate in edicola a 39.900 Lire il n° 7 "Pesca in alto mare", il grande simulatore di pesca sportiva con tre dischi PC e un disco Amiga.
Per chi fosse un po' in ritardo nella collezione delle Adventures, vi ricordiamo che sono uscite anche le ristampe dei numeri 4 e 5 di Dylan Dog, Simulman, Tex e Diabolik.

Vi salutiamo e...

Alla prossima

SIMULMAN L'AGENTE DELLA REALTA' VIRTUALE
Pubbl. mensile n° 10

Francesco Carlà
presenta
PENTAGRAM

Una produzioneSimulmondo
di
Riccardo Cangini (Coord.)
Fabio Belletti
Natale Fietta
Terenzio Avantaggiato
Andrea Luiselli
Fabio Benfenati
Umberto Neri
Gian Luca Palazzi
Gian Luca Gaiba
Federico Croci
Andrea Bradamanti
Andrea Bonini

è un prodotto interattivo di
SIMULMONDO s.r.l.
V.le B. Pichat, 28/A (BO)

Reg. Trib. Bologna n. 6106 del 1/06/1992
Sped. in abb. postale Gruppo III/70
Dir. Responsabile Francesco Carlà
Stampa Graficolor - Marzabotto (BO)
Distr. Messaggerie Periodici (MI)



ASSOCIATO USPI UNIONE STAMPA PERIODICA ITALIANA



LINEA CALDA

CONSIGLI E AIUTI SULL'AVVENTURA:
Potete chiamare allo **051/252954, dalle 16 alle 18, dal lunedì al venerdì** per qualsiasi aiuto tecnico sul gioco che avete acquistato. Vi risponderà un tester che metterà a vostra disposizione la sua esperienza di gioco. Il tecnico controllerà che sia arrivata la vostra registrazione gratuita; se si, potrete chiedere qualunque consiglio e aiuto sul gioco

PROBLEMI TECNICI E DISCHI DIFETTOSI:
Chiamate agli orari della linea calda specificando subito che chiamate per problemi tecnici e NON per consigli sul gioco (questi ultimi li potrete chiedere solo dopo due settimane dalla spedizione della cartolina). Se il tecnico non riesce a risolvere il vostro problema per telefono, vi chiederà di inviare il disco per posta (insieme a 2.000 Lire in francobolli per contributo spese). Inviate solo il disco difettoso senza il resto della confezione, specificando chiaramente il difetto e il vostro indirizzo completo. Allegate, se ancora non lo avete fatto, la cartolina di garanzia per la registrazione gratuita. I dischi pervenuti senza rispettare le procedure descritte, non verranno presi in considerazione.

IMPORTANTE PER CHI POSSIEDE UN COMPUTER PC
I nostri dischetti sono rigorosamente controllati riguardo la presenza di VIRUS. Per evitare il contagio del dischetto da un computer infetto, proteggete il disco prima di inserirlo nel drive del computer. Per proteggere il disco bisogna aprire la finestrella in alto a destra: bisogna cioè poterci vedere attraverso.

VERSIONE PC

PER FARE PARTIRE IL GIOCO

La versione PC é giocabile solamente su Hard Disk e necessita di circa 4 Mb liberi dello stesso. Funziona con MS-DOS dalla versione 3.3 e DR-DOS 6.0 in poi, e necessita di macchine con almeno 640k di memoria base.
L'avventura é dotata di un programma di installazione guidata che consente di installare facilmente il gioco su Hard Disk.

SEGUITE PUNTO PER PUNTO LE SEGUENTI ISTRUZIONI:

1) Se avete già installato l'avventura su Hard Disk, saltate al punto (8); se non l'avete già installata leggete attentamente dal punto (2) in poi.

2) Inserire il dischetto e digitate **A:** (oppure **B:** se il drive da $3^{1/2}$ é riconosciuto come B:), e premete [ENTER] (oppure INVIO).
3) Scrivete **INSTALL** e premete [ENTER] (oppure INVIO).
4) Se compaiono delle bandierine colorate, selezionatene una per scegliere la lingua

dell'avventura, altrimenti proseguite.
5) Scegliete l'opzione **INSTALLAZIONE SU DISCO RIGIDO**.
6) Seguite passo per passo le operazioni che vi vengono suggerite dal video. Qualora la memoria dell'Hard Disk o della RAM fosse insufficiente, il programma vi avviserà a proposito.
7) Una volta completata la fase di installazione, saltate al punto (9).
8) Scrivete **C:** [ENTER] **CD ** [ENTER] **ACTION** [ENTER].
9) Scegliete l'opzione **GIOCA** per iniziare l'avventura corrente tra tutte quelle installate, oppure **DISINSTALLA** per eliminarla dall'Hard Disk. Se desiderate interagire con un'avventura precedentemente installata, scegliete prima l'opzione **CAMBIO GIOCO CORRENTE**, selezionate l'avventura desiderata (che diverrà quella corrente) e poi scegliete l'opzione **GIOCA**. Qualora la memoria RAM libera fosse insufficiente, il programma vi consentirà di eseguire ugualmente il gioco, modificando temporaneamente la configurazione del PC.

ATTENZIONE: SIA DURANTE L'INSTALLAZIONE CHE DURANTE LA PARTENZA DEL GIOCO, DOVETE ESSERE NEL DOS E NON IN PROGRAMMI DI SHELL.

IL PROGRAMMA PUO' DARE DEI PROBLEMI SE VIENE FATTO GIRARE CONTEMPORANEAMENTE A UN GESTORE DI MEMORIA ESPANSA (COME L'EMM386 O IL QEMM).

ISTRUZIONI DURANTE IL GIOCO

Dopo aver selezionato l'opzione **GIOCA** compare un menù MANAGER, dal quale è possibile iniziare l'avventura dal principio oppure caricarne una precedentemente salvata. È inoltre presente un'opzione **CONFIGURA** che consente di abilitare o escludere le musiche, gli effetti sonori e i dispositivi di puntamento (mouse e joystick). Se ci dovessero essere dei problemi durante l'avventura, si consiglia di disabilitare le musiche. Premendo il tasto **ESC** in una qualunque fase dell'avventura, è possibile richiamare il menù MANAGER per salvare o ricominciare l'avventura dal principio ed eventualmente modificarne la configurazione; scegliendo l'opzione **RITORNO AL GIOCO** si potrà poi tornare nell'avventura. Nella fase arcade è possibile spostare il protagonista anche tramite il mouse (se è abilitato), semplicemente muovendo il puntatore nel punto desiderato e premendo il tasto sinistro, mentre con il tasto destro il protagonista può cambiare stanza quando il puntatore è su un passaggio (uscite, porte, passaggi laterali) o interagire quando il puntatore è su un interuttore (switch).

LEGGETE ATTENTAMENTE IL VIDEOMANUALE, CONTIENE INFORMAZIONI PIÙ DETTAGLIATE SUL FUNZIONAMENTO DELL'AVVENTURA.
ALLA FINE DELLE ISTRUZIONI SONO INDICATI I TASTI PARTICOLARI.

VERSIONE AMIGA

PER FARE PARTIRE IL GIOCO

Il programma gira solo su macchine con almeno 1Mb di memoria. Il programma può presentare problemi in fase di LOAD/SAVE della partita su macchine con solo 512k di memoria CHIP.

ATTENZIONE: SE SI VERIFICANO PROBLEMI DURANTE IL CARICAMENTO, STACCARE GLI EVENTUALI DRIVES ESTERNI.

Per partire, inserire il dischetto e accendere il computer: il programma si avvia automaticamente. É possibile anche installare il programma su Hard Disk. Per installarlo, accendere il computer e non inserire il dischetto fino a quando non compare il Work-Bench. A questo punto cliccare sull'icona del disco. Nella finestra appena aperta dovrebbe comparire l'icona di un cassetto: dovrete spostare quest'ultima nella finestra della directory su cui volete installare il gioco. Da questo momento, per giocare, bisogna entrare nella directory selezionata e premere sul cassetto. Nel cassetto si trova l'icona del gioco, premere su quest'ultima.

ISTRUZIONI DURANTE IL GIOCO

All'inizio vi viene offerta la possibilità di partire subito con l'avventura o leggere il VIDEOMANUALE. Per effettuare la scelta, spostate, tramite mouse o joystick, il puntatore su una delle due scelte e premete il tasto di fuoco per il joystick o il tasto sinistro nel caso del mouse. Per sfogliare il VIDEOMANUALE si agisce su PAG. PRECEDENTE e PAG. SUCCESSIVA. Per far partire il gioco, premere su INIZIO GIOCO.

RIASSUNTO DEI TASTI PARTICOLARI DURANTE IL GIOCO ARCADE PC & AMIGA

SPAZIO	permette di selezionare l'eventuale arma a disposizione
P	mette il gioco in pausa
ENTER	mostra un testo di aiuto relativo alla situazione
U	mostra tutte le uscite e interazioni della stanza
I	richiama lo status e l'inventario del protagonista

tasto abilitato solo per PC

H	mostra un riassunto dei comandi (Help)

tasti funzione abilitati solo per AMIGA

L	Carica una situazione di gioco salvata precedentemente
S	Salva una situazione di gioco

GIOCANDO SU DISCHETTO NELLA VERSIONE AMIGA, CON LA FINESTRELLA DI PROTEZIONE APERTA, IL SALVATAGGIO PUO DARE DEI PROBLEMI.

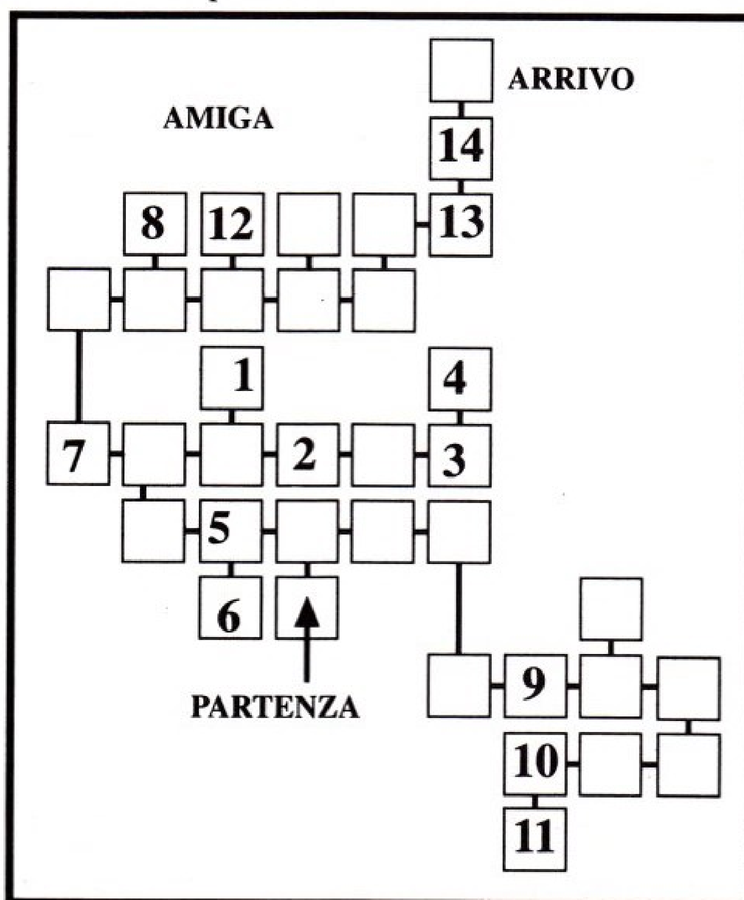
LA SOLUZIONE DEL NUMERO PRECEDENTE

SIMULMAN 9 AMIGA

1) Andare alla partenza della mappa amiga. Azionare il monitor. Camminare sulla pedana che é comparsa. Entrare nella Door virtuale.

2) Andare alla stanza 1 (lungo il tragitto fare attenzione ai baratri e alle deformazioni aliene che tolgono energia) e raccogliere la sbarra di metallo.

3) Andare alla stanza 2. Portarsi sull'orlo del baratro finché non compare una pedana. Saltare sulla pedana e superare il baratro.



4) Andare alla stanza 3. Rompere la porta di vetro.

5) Andare alla stanza 4. Raccogliere l'olo-chiave nella nicchia.

6) Andare nella stanza 5, opera la serratura elettronica a destra della porta. Entrare nella stanza 6, raccogliere il congegno da terra.

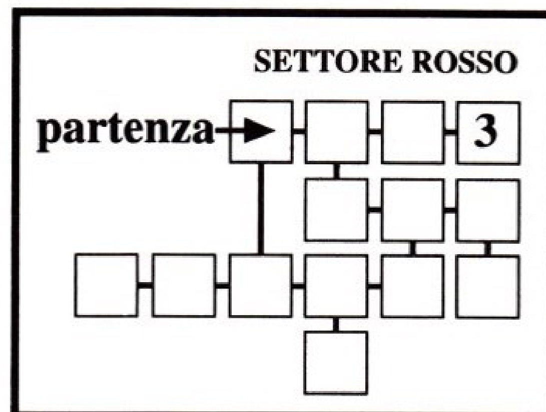
7) Andare alla stanza 7 e azionare l'ascensore bloccato.

8) Andare alla stanza 8 e raccogliere l'olo-chiave.

9) Andare alla stanza 9. Portarsi sull'orlo del baratro finché non compare una pedana. Saltare sulla pedana e superare il baratro.

10) Andare alla stanza 10. Azionare la serratura alla sinistra della porta.

11) Entrare nella stanza 11. Azionare la teca di vetro e prendere il CD-ROM.



12) Andare alla stanza 12. Raccogliere l'olo-chiave.

13) Andare alla stanza 13. Azionare la serratura alla destra della porta.

14) Entrare nella stanza 14. Azionare il terminale, entrare nella door comparsa. Azionare il monitor.

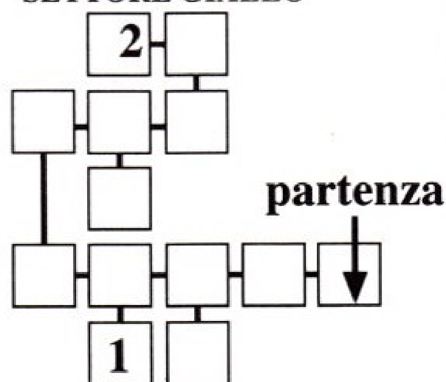
PC

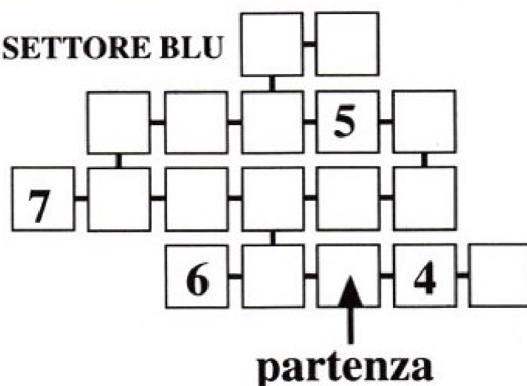
1) Azionare monitor; parlare con Galadriel

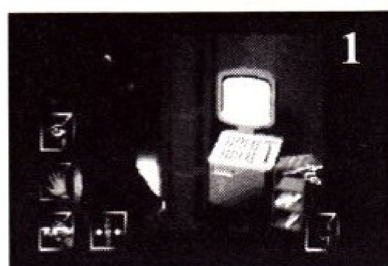
2) All'ospedale, esaminare la macchina informazioni (immagine 1) e prendere la mappa della Door Arcade alla destra della stessa.

3) Uscire alla mappa. Trasferirsi al Settore Giallo. 4) Cliccare sul robot , ed azionare l'interruttore per accenderlo (immagine 2). Accusarlo dei danni alla Door. Chiedere

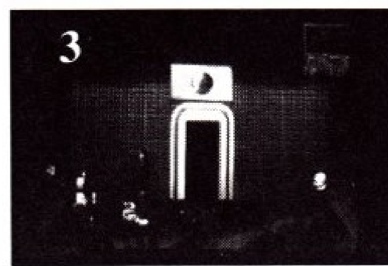
delle sue funzioni nella Door. 5) Prendere il congegno (stanza 1, immagine 3) per riprogrammare l'ascensore; andare alla stanza 2 (immagine 4). Aprire il robot.
6) Uscire all'esterno della Door, alla mappa; andare al Settore Verde.
7) Parlare con Galadriel (immagine 5) e convincerla a nascondersi, trasferendola in uno qualunque dei due nascondigli.
8) Uscire alla mappa. Andare nel Settore Rosso.
9) Esaminare il tavolo, aprire il cassettone (immagine 6)e prendere la chiave elettronica.
10) Entrare nella porta alla stanza 3 (immagine 7); dialogare con la ragazza.
11) Uscire alla mappa e spostarsi al Settore Blu. 12) Cliccare su Cactus. Nel dialogo che ne segue (immagine 8), scegliere di non credere a Cactus.
13) Andare stanza 4, entrare nella porta e parlare con Cactus. Scegliere prima di "chiedere aiuto" e poi di "ascoltare Cactus". 14) Andare alla stanza 5; aprire la pancia della statua (immagine 9). Prendere la valigia. 15) Andare alla stanza 6; dialogare con il controllore, accusarlo e farsi dare l'indirizzo del Dott. Brock. 16) Andare alla stanza 7 e liberare Galadriel.







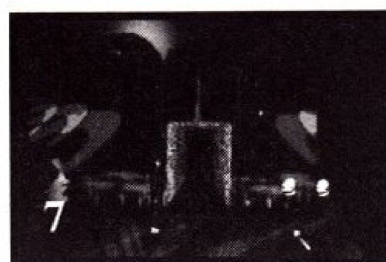




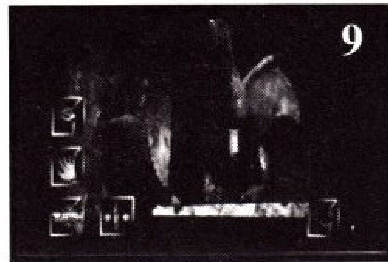












ARRETRATI SIMULMONDO

Gli arretrati della Simulmondo Adventures & Classic (Originali e non ristampe se non indicato), possono essere richiesti tramite VAGLIA POSTALE ordinario (e non telegrafico) a: **SIMULMONDO srl - V.le B. Pichat 28/a - 40127 Bologna,** al costo di £ 20.000 (14.000 per quelli indicati con "*") per le Adventures e £ 42.000 per le Classic

DYLAN DOG

L'INDAGATORE INTERATTIVO

N 1 - LA REGINA DELLE TENEBRE
N 2 - RITORNO AL CREPUSCOLO
N 3 - STORIA DI NESSUNO
N 4 - OMBRE
N 5 - LA MUMMIA
N 6 - MAELSTROM
N 7 - GENTE CHE SCOMPARE
N 8 - LA CLESSIDRA DI PIETRA
N 9 - IL MALE
N 10- I VAMPIRI
N 11- IL MARCHIO ROSSO
N 12- IL LUNGO ADDIO
N 13- I KILLER VENUTI DAL BUIO
N 14- IL BOSCO DEGLI ASSASSINI *
N 15- INFERNI *

DIABOLIK

IL GIALLO INTERATTIVO

N 1 - INAFFERRABILE CRIMINALE
N 2 - LA GEMMA DI SALOMONE
N 3 - LA FUGA
N 4 - TRAPPOLA D'ACCIAIO
N 5 - ORE PERICOLOSE
N 6 - LA NOTTE DELLA PAURA
N 7 - QUATTRO DIAMANTI UNICI
N 8 - UN PIANO PERFETTO
N 9 - A CARO PREZZO
N 10- ALL'ULTIMO SANGUE
N 11- INGANNO FATALE
N 12- TERRORE A TEATRO

TEX IL MITO INTERATTIVO

N 1 - MEFISTO
N 2 - IL DRAGO ROSSO
N 3 - SPETTRI
N 4 - SAN FRANCISCO
N 5 - DIABOLICO INTRIGO
N 6 - LOTTA SUL MARE
N 7 - EL MORISCO
N 8 - DRAMMA AL CIRCO
N 9 - IL FIORE DELLA MORTE *
N 10- KENTO NON PERDONA *

SIMULMAN

IL SIMUL-EROE

N 1 - SIMULMAN
N 2 - NELLA MORSA DI SS-DOS
N 3 - NEL REGNO DI DOORS
N 4 - IL MONDO SIMULATO
N 5 - I RAPITORI DI SOGNI
N 6 - LUNA PARK
N 7 - IL GRANDE FREDDO
N 8 - IL GIARDINO VIRTUALE *
N 9 - IL GIOCATTOLAIO *

CLASSIC

I GRANDI SUCCESSI

N 1 - DYLAN DOG-GLI UCCISORI
N 2 - 1000 MIGLIA
N 3 - CAMPIONI
N 4 - 3D WORLD TENNIS
N 5 - 3D WORLD BOXING
N 6 - CORSO DI SCACCHI
N 7 - PESCA IN ALTO MARE

Per ogni ordine di numeri arretrati con spesa uguale o superiore alle 70.000 Lire, è possibile richiedere SENZA ALCUNA SPESA AGGIUNTIVA l'invio tramite corriere espresso del pacco, con consegna nelle 24 ore. In questo caso indicare chiaramente, nell'apposito spazio del vaglia postale, "SPEDIZIONE VIA CORRIERE". In mancanza di indicazioni in tale senso, la spedizione avverrà come al solito tramite pacchetto postale.

RICORDATE SEMPRE DI INDICARE ANCHE IL VOSTRO NOME E COGNOME, IL VOSTRO INDIRIZZO COMPLETO, NONCHE' GLI ARRETRATI DESIDERATI.